Yhdeksännen luokan tulevaisuuskurssilla toteutettava liveroolipeliprojekti,

lähitulevaisuuteen sijoittuvan tarinan rakentaminen (+1030v)

Ensin tutustutaan tunneilla erilaisiin tulevaisuuskuviin, utopioihin ja dystopioihin, tieteelliseen tulevaisuudentutkimukseen sekä scifikirjallisuudessa ja –elokuvissa esitettyihin mahdollisiin tulevaisuuksiin. Oppilaat pohtivat erilaisten tulevaisuuskuvien toteutumisen todennäköisyyttä, mitä tulevaisuudesta voidaan tietää varmasti, minkälaisia yllättäviä asioita voi tapahtua. Miten tulevaisuuteen voi vaikuttaa? Millaisiin asioihin ei voi vaikuttaa? Pohditaan valintojen vaikutusta elämään. Tutustutaan luonnonsuojeluun, miten luonnon tulevaisuus vaikuttaa ihmisen tulevaisuuteen.

Oppilaat rakentavat yhdessä yhden mahdollisen maailman tulevaisuuskuvan. Voidaan jakaa luokka ryhmiin, joista jokainen pohtii yhden maanosan tulevaisuutta. Kootaan esim. A3arkeille Euroopan, Afrikan, Aasian, Pohjois- ja Etelä-Amerikan sekä Australian tulevaisuuskuvat, joissa on pohdittu ympäristön, yhteiskunnan, talouden, tekniikan ja tieteen mahdollista muuttumista sekä näiden vaikutusta yksilön elämään. Ryhmien rakentamat maanosien tulevaisuuskuvat pohjautuvat yhdessä mietitylle globaalille pohjalle, on pohdittu esim. ilmastonmuutoksen ja globaalin talouden vaikutuksia eri alueisiin. Oppilaat voivat halutessaan ottaa mukaan ennustamattomissa olevia elementtejä, määrätä että tässä tulevaisuudessa nyt sattuu tapahtumaan näin. Ryhmät esittelevät omat työnsä, ja niistä kootaan yksi mahdollinen maapallon tulevaisuus. Tutkitaan yhdessä rakennettua tulevaisuuskuvaa. Onko se optimistinen vai pessimistinen? Miten oppilaat näkevät tulevaisuuden, onko se täynnä katastrofeja, sotia, sairauksia ja ympäristötuhoja, vai ovatko ihmiset tässä tulevaisuuskuvassa keksineet keinot köyhyyden, nälänhädän ja sotien poistamiseen koko planeetalta? Jotakin siltä väliltä? Pohditaan minkälaista on yksityisen ihmisen elämä tässä tulevaisuuden maailmassa.

Valitaan yksi maa tai kaupunki rakennetusta tulevaisuuden maailmasta, esim. Suomi tai Helsinki, mutta jos oppilaat ovat innostuneempia jostain toisesta kohteesta, voidaan valita se. Mietitään minkälaisia ihmisiä tuossa tulevaisuuden esim. Helsingissä asuu. Minkälaisia ammatteja ihmisillä on? Minkälaisia ovat perheet? Miten yhteiskunnallisia asioita hoidetaan? Mitä ihmiset harrastavat? Minkälaista on tuon tulevaisuuden arki? Kirjoitetaan jokaiselle oppilaalle hahmot, jotka edustavat mahdollisimman erilaisia alakulttuureja, katsomuksia, yhteiskuntaluokkia ym.

Jokainen oppilas kirjoittaa omasta hahmostaan tulevaisuuden Helsingissä ja yrittää vastata mm. seuraaviin kysymyksiin: miten maailma on vaikuttanut hahmoon? Mitä hahmo tietää/ajattelee maailmasta? Mitä hahmo haluaa? Minkälaista juuri tämän tyypin elämä on suunnitellun kaltaisessa tulevaisuuden maailmassa? Minkälaisia arvoja ja asenteita hahmolla on? Yhdessä kirjoitetaan tarina, joka liittää hahmot yhteen. Suunnitellaan tilanne, jossa hahmot voisivat olla samaan aikaan samassa paikassa.

Riippuen oppilaiden innostuksesta roolipeleihin, itse peli voisi kestää kahdesta tunnista ylöspäin. Liveroolipelin järjestäminen kesken koulupäivän luokassa voi olla vaikeaa, hahmoon eläytyminen voi vaatia tietynlaiset lavasteet, asut ym. sekä jos mahdollista pelin järjestäminen koulupäivän ulkopuolella esim. illalla voi vapauttaa oppilaat paremmin koulussa ylläpidetystä oppilaan roolista ja auttaa pelin tunnelman luomisessa. Tällaisen projektin toteuttaminen vaatii tietenkin oppilailta sekävopettajalta paljon innostusta ja sitoutumista, eikä aina ole mahdollista. Peli voitaisiin silloin toteuttaa myös koulussa kaksoistunnilla. Tämä vaatii kuitenkin oppilailta enemmän mielikuvitusta, ja peli voi muistuttaa enemmän pöytäroolipelejä, joissa kuvaillaan mitä hahmot tekevät. Jos peli järjestetään luokkahuoneessa, voi pelin tilanteen kirjoittaa niin, että se tapahtuu vaikkapa suuren pöydän ympärillä, johon hahmot ovat kokoontuneet keskustelemaan jostakin aiheesta, vaikka tekemään jotakin yhteistä päätöstä.

Pelin aikana oppilaiden (ja opettajan) on tarkoitus eläytyä kirjoittamaansa hahmoon, ja pyrkiä käyttäytymään niin kuin hahmo käyttäytyisi kyseisessä tilanteessa. Peliin on hyvä sopia joitakin sääntöjä, esim. miten konfliktitilanteet ratkaistaan. Luokassa saattaa olla roolipelien harrastajia, jotka varmaan mielellään auttavat opettajaa pelin suunnittelussa.

Tärkeä osa projektia on pelin jälkeinen debriefing. Pelissä tapahtuneita asioita puretaan, oppilaat kertovat omia pelin aikana syntyneitä ajatuksiaan, ja pohtivat miksi hahmot toimivat tietyllä tavalla. Pohditaan yhdessä miten hahmojen tekemät valinnat vaikuttavat hahmojen elämään. Tästä voidaan siirtyä taas pohtimaan, miten meidän tekemämme valinnat vaikuttavat omaan elämäämme, tulevaisuuteemme ja koko maapallon tulevaisuuteen.

Tulevaisuuskysymysten lisäksi tämä projekti liittyy myös kulttuurikasvatukseen, sillä roolipelit voidaan nähdä taidemuotona, ja vaikkeivät ihan taidetta olisikaan, niin ainakin ovat osa (nuoriso)kulttuuria.